

Anleitung

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Anleitung		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 22, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Anleitung	1
1.1	Trainer Maker 2.1 Copyright © 1994 Frank Otto	1
1.2	multitasking	1
1.3	anleitung	2
1.4	Die verschiedenen Zahlenformate	3
1.5	Trainer Maker Entwicklungsgeschichte	3
1.6	programmierer	3
1.7	copyright	3
1.8	index	4

Chapter 1

Anleitung

1.1 Trainer Maker 2.1 Copyright © 1994 Frank Otto

Trainer Maker macht unendlich Leben, Punkte, Munition usw. in
Spiele. ←

Diese Demo funktioniert nur mit Spielen mit
Multitasking

Außerdem läuft Sie nur im Word-Format (siehe später).

Die Vollversion geht auch mit einigen Spielen ohne Multitasking, läuft
in allen 3 Formaten und hat eine grafische Intuition Oberfläche.

Wenn Sie ein Bildschirmfoto der Vollversion sehen möchten, klicken Sie
hier hin.

Trainer Maker ersetzt auch die Trainer Funktion von Freezer-Modulen (z.B.
Action Replay). Sie können also auch die Adressen, die in vielen
Zeitschriften (z.B. Amiga Joker: Freezer-Ecke) zu finden sind, mit diesem
Programm benutzen.

Lesen Sie unbedingt die Datei GCS.liesmich!!, wenn Sie die Vollversion
bestellen möchten.

Anleitung

Die Oberfläche und die Gadgets

Entwicklungsgeschichte

Was ist neu? Was hatten die alten Versionen?

Copyright

Bitte lesen

Programmierer

Adresse des Programmierers

Index

Der Index dieses Guide

1.2 multitasking

Multitasking bedeutet, daß mehrere Programme (Tasks) gleichzeitig laufen. Um zwischen den Programmen umzuschalten, gibt es mehrere Möglichkeiten: Das Gadget in der rechten oberen Ecke anklicken oder Amiga (links) und M oder N drücken.

1.3 anleitung

Nachdem das Programm geladen wurde, können Sie folgende Optionen ← benutzen,

S: Hier muß man eine Zahl eingeben (Anzahl der Leben, Munition, Geld usw, z.B. 20), nach der gesucht werden soll. Wenn etwas gefunden wurde, wird der Speicherbereich, in dem etwas gefunden wurde, angezeigt. Ansonsten wird "zu viele Möglichkeiten!" und der durchsuchte Speicherbereich angegeben.

C: Nachdem nach einem Wert gesucht wurde, muß man über's Multitasking zum Spiel umschalten und dort den Wert ändern. Also z.B. ein Leben verlieren oder Geld ausgeben. Dann schaltet man wieder zum Trainer Maker um und tippt "C" ein, wo man nun den neuen (veränderten) Wert eingeben muß (z.B. 10). Nun wird der neue Wert verglichen und wenn etwas im selben Speicherbereich gefunden wurde, werden eine oder mehrere Adresse ausgegeben. Wenn nichts gefunden wurde, wird auch nichts ausgegeben.

B,W,L:

Wechselt ins Byte, Wort oder Langwort-Format.

Die Voreinstellung ist W (Word). Nach Adressen im Byte-Modus zu suchen, ist nicht sehr empfehlenswert, da es hier immer sehr viele Möglichkeiten gibt.

Q: Beendet das Programm.

Vorgehensweise

1. Laden Sie Trainer Maker.
 2. Laden Sie ein Spiel.
 3. Schalten Sie mit Amiga (links) + M zum Trainer Maker um.
 4. Suchen Sie nach einer Adresse (S).
 5. Geben Sie die Anzahl der Leben, des Geldes oder das, was Sie ändern wollen.
 6. Schalten Sie mit Amiga (links) + M zum Spiel um.
 7. Verändern Sie die Zahl, die Sie ändern wollen. Verlieren Sie also ein Leben oder geben Sie Geld aus.
 8. Schalten Sie mit Amiga (links) + M zum Trainer Maker um.
 9. Drücken Sie "C".
 10. Geben Sie nun die neue Zahl ein.
 11. Ändern Sie die Adresse mit M.
 12. Geben Sie die Adresse ein. Wenn es mehrere sind, alle ausprobieren.
 13. Geben Sie den neuen Wert ein. Wenn Sie 10000 Leben haben wollen, geben Sie "10000" ein.
 14. Schalten Sie mit Amiga (links) + M zum Spiel um. Fertig!
-

1.4 Die verschiedenen Zahlenformate

Byte sucht nach Werten bis +127 (\$7F bzw. 2 HEX-Ziffern).

Word sucht Werte bis +32665 (\$7FFF bzw. 4 HEX-Ziffern).

Longword sucht alles, was darüber liegt (bis 7fffffff bzw. 8 HEX-Ziffern).

1.5 Trainer Maker Entwicklungsgeschichte

V1.0 Erste Version. Erst ab Kick 2.0 lauffähig. Steuerung über Tastatur.

V1.2 Einige Grafikfehler entfernt, auch ab Kick 1.3 lauffähig.

V1.5 Neue Anleitung im Amiga Guide Format.

V2.0 Neue Oberfläche, Steuerung über mit Gadgets. Funktioniert auch mit einigen Spielen ohne Multitasking.

V2.1 Intuition-Oberfläche, deutsche und englische Anleitung.

1.6 programmierer

Wenn Sie mir per Post schreiben (abgesehen von Bestellungen der Vollversion), legen Sie bitte einen ausreichend frankierten und adressierten Rückumschlag bei.

Frank Otto
Grelckstraße 27
22529 Hamburg
Deutschland

E-Mail: FRANK@ZINOCAVE.wind.dbn.sub.org

1.7 copyright

Diese Version des Programms "Trainer Maker" ist die Vollversion. ←
Sie darf auf keinen Fall weitergegeben und kopiert werden.

Die Demoversion dieses Programms kann frei kopiert und weitergegeben werden, wenn sie unverändert ist und in jede PD-Serie aufgenommen werden, wenn ich ein Exemplar der Diskette erhalte. Natürlich kann sie auch gerne auf Coverdisks von Zeitschriften kommen, wenn ich erfahre, welche Zeitschrift es ist, oder ich eine zugeschickt bekomme.

Wenn Sie dieses Programm kommerziell vertreiben wollen, müssen Sie sich an

mich
wenden.

1.8 index

Anleitung

Copyright

Entwicklungsgeschichte

Multitasking

Programmierer

Zahlenformate
